



Edukasi Literasi Digital dan Penggunaan Media Sosial Serta Game Online Secara Bijak Bagi Siswa SMPN 149 Jakarta Timur

Adam Firdaus¹, Maria Khumaera², Reyza Matufani Ramdana³, Eka Adi Mustofa⁴, Tasya Amelia Putri⁵, Hafidzun Alim⁶, Muhammad Alva Rizky Fadillah⁷, Aidatul Mufdalifah⁸, Usanto S.^{9*}, Adi Sopian¹⁰

^{1,2,3,4,5,6,7,8,9*,10}Fakultas Teknologi, Institut Teknologi dan Bisnis Swadharma, Jakarta, Indonesia

Email: *usanto.s@swadharma.ac.id

Naskah Masuk Januari 2026	Naskah Direvisi Februari 2026	Naskah Diterima Februari 2026
--------------------------------------	--	--

Abstract

Perkembangan teknologi digital, khususnya media sosial dan game online, berdampak signifikan terhadap perilaku siswa sekolah menengah pertama. Rendahnya literasi dan etika digital berpotensi memicu penggunaan berlebihan, kecanduan, serta rendahnya kesadaran keamanan digital. Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) ini bertujuan meningkatkan pemahaman, kesadaran, dan sikap bijak siswa SMPN 149 Jakarta Timur dalam menggunakan teknologi digital. Metode yang digunakan adalah kualitatif-deskriptif dengan pendekatan edukasi, pelatihan, dan pendampingan melalui workshop interaktif yang melibatkan diskusi, studi kasus, dan refleksi. Evaluasi dilakukan melalui observasi serta pre-test dan post-test. Hasil menunjukkan peningkatan pemahaman siswa yang signifikan, dengan nilai rata-rata meningkat dari 60,47% menjadi 86,27% atau naik sebesar 25,80%. Temuan ini menunjukkan bahwa kegiatan PkM efektif dalam meningkatkan literasi digital dan membentuk perilaku penggunaan teknologi yang lebih sehat dan bertanggung jawab.

Kata Kunci: literasi digital, media sosial, game online, siswa SMP

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital dalam lima tahun terakhir mengalami percepatan yang signifikan dan berdampak langsung pada pola perilaku remaja, khususnya siswa sekolah menengah pertama. Media sosial dan game online tidak hanya berfungsi sebagai sarana hiburan, tetapi juga menjadi ruang utama interaksi sosial, ekspresi diri, dan pembentukan identitas digital. Intensitas penggunaan teknologi digital yang tinggi pada usia remaja menuntut adanya literasi digital yang memadai agar pemanfaatan teknologi tersebut dapat memberikan dampak positif terhadap perkembangan akademik, sosial, dan karakter siswa.

Literasi digital pada pendidikan saat ini tidak hanya dimaknai sebagai kemampuan mengoperasikan perangkat dan aplikasi digital, tetapi juga mencakup kemampuan berpikir kritis, kesadaran etika digital, keamanan data pribadi, serta pengelolaan waktu dalam aktivitas daring. (Falloon (2020) menegaskan bahwa literasi digital merupakan kompetensi multidimensional yang

mencakup aspek teknis, kognitif, dan sosial yang harus dikembangkan secara terintegrasi dalam proses pendidikan. Tanpa literasi digital yang memadai, penggunaan media sosial dan game online berpotensi menimbulkan berbagai permasalahan, seperti kecanduan digital, penurunan konsentrasi belajar, serta rendahnya kesadaran terhadap risiko keamanan siber (Tang et al., 2021).

Sejumlah penelitian terbaru menunjukkan bahwa mayoritas siswa berada pada tingkat literasi digital fungsional, yaitu mampu menggunakan teknologi secara operasional namun belum sepenuhnya memahami implikasi etis dan sosial dari aktivitas digital mereka. Ferguson & Colwell (2020) mengungkapkan bahwa tingginya intensitas penggunaan media sosial pada remaja tidak selalu diimbangi dengan pemahaman mengenai etika berkomunikasi digital dan pengelolaan privasi. Kondisi ini meningkatkan risiko munculnya perilaku negatif di ruang digital, seperti perundungan siber dan penyalahgunaan informasi.

Di sisi lain, game online juga memiliki potensi positif apabila digunakan secara terkontrol dan edukatif. Penelitian oleh Nuyens et al. (2019) menunjukkan bahwa game digital dapat memberikan manfaat kognitif dan sosial, seperti peningkatan kemampuan pemecahan masalah dan kerja sama, selama penggunaannya berada dalam batas waktu yang wajar dan disertai pengawasan. Hal ini menegaskan bahwa permasalahan utama bukan terletak pada teknologi itu sendiri, melainkan pada pola penggunaan dan tingkat literasi digital penggunanya.

Sekolah memiliki peran strategis dalam menanamkan literasi digital sejak dini, namun keterbatasan kurikulum dan waktu pembelajaran sering kali menjadi kendala dalam penyampaian edukasi digital secara komprehensif. Oleh karena itu, keterlibatan perguruan tinggi melalui kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) menjadi salah satu solusi yang relevan untuk mendukung peningkatan literasi digital siswa. Melalui pendekatan seminar edukatif dan partisipatif, siswa dapat memperoleh pemahaman mengenai penggunaan media sosial dan game online secara bijak, bertanggung jawab, serta sesuai dengan nilai-nilai etika digital.

Berdasarkan latar belakang tersebut, kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat ini dilaksanakan di SMPN 149 Jakarta Timur dengan tujuan untuk meningkatkan literasi digital siswa dalam penggunaan media sosial dan game online, menumbuhkan kesadaran etika digital, serta mendorong pengelolaan waktu yang lebih seimbang antara aktivitas daring dan kegiatan belajar. Kegiatan ini diharapkan mampu memberikan kontribusi nyata dalam membentuk perilaku digital siswa yang sehat dan bertanggung jawab.

METODE

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) ini menggunakan metode kualitatif-deskriptif dengan pendekatan edukasi, pelatihan, dan pendampingan. Pemilihan metode ini didasarkan pada tujuan kegiatan, yaitu meningkatkan pemahaman, kesadaran, dan sikap bijak siswa SMPN 149 Jakarta Timur dalam menggunakan teknologi digital, khususnya media sosial dan game online. Pendekatan kualitatif-deskriptif dipandang sesuai karena kegiatan ini berfokus pada proses edukatif dan perubahan sikap siswa, bukan pada pengujian hipotesis atau perlakuan eksperimental.

Tahap Persiapan

Tahap persiapan diawali dengan analisis kebutuhan, yang dilakukan melalui diskusi dan koordinasi dengan guru serta pihak sekolah mitra. Analisis kebutuhan ini bertujuan untuk memperoleh gambaran awal mengenai pola penggunaan media sosial dan game online oleh siswa, tingkat pemahaman mereka terhadap dampak positif dan negatif teknologi, serta permasalahan yang sering muncul, seperti kecanduan game online, penggunaan media sosial berlebihan, dan rendahnya pemahaman mengenai etika digital.

Hasil analisis kebutuhan tersebut menjadi dasar dalam penyusunan materi dan modul edukasi yang disesuaikan dengan karakteristik dan kebutuhan siswa SMP, yang meliputi:

- 1) Pengenalan teknologi digital, media sosial, dan game online
- 2) Dampak positif dan negatif penggunaan teknologi digital
- 3) Etika dan keamanan dalam bermedia sosial
- 4) Pengelolaan waktu serta pengendalian diri dalam bermain game online

Selain itu, tahap persiapan juga mencakup penyusunan media pembelajaran, perencanaan teknis pelaksanaan kegiatan, serta koordinasi jadwal dengan pihak sekolah (Tang et al., 2021). Dokumentasi koordinasi dan persiapan kegiatan PkM disajikan pada Gambar 1.



Gambar 1. Persiapan Kegiatan PKM

2. Tahap Pelaksanaan

Tahap pelaksanaan dilakukan dalam bentuk workshop edukatif dan interaktif yang melibatkan siswa SMPN 149 Jakarta Timur. Kegiatan PKM dilaksanakan pada bulan Oktober 2025 dengan rangkaian kegiatan yang dirancang untuk mendorong partisipasi aktif siswa (Keles et al., 2020). Adapun bentuk kegiatan meliputi:

- 1) Penyampaian materi pengantar mengenai penggunaan teknologi digital, media sosial, dan game online
- 2) Pemaparan studi kasus yang relevan dengan kehidupan sehari-hari siswa
- 3) Diskusi kelompok, tanya jawab, serta simulasi situasi nyata terkait penggunaan teknologi
- 4) Refleksi bersama untuk menumbuhkan kesadaran dan sikap bijak dalam memanfaatkan teknologi digital.

Metode pembelajaran dirancang secara partisipatif, sehingga siswa tidak hanya menerima materi secara satu arah, tetapi juga terlibat aktif dalam diskusi dan mengemukakan pendapat berdasarkan pengalaman mereka sendiri. Pendekatan ini diharapkan dapat membantu siswa memahami materi secara lebih kontekstual dan aplikatif (Ilomäki et al., 2016).

3. Tahap Evaluasi

Evaluasi kegiatan dilakukan untuk menilai efektivitas pelaksanaan PkM serta pencapaian tujuan kegiatan. Evaluasi dilakukan melalui dua pendekatan, yaitu:

- 1) Evaluasi kualitatif, melalui observasi terhadap keaktifan, antusiasme, dan keterlibatan siswa selama kegiatan berlangsung
- 2) Evaluasi kuantitatif, melalui pelaksanaan pre-test dan post-test sederhana untuk mengukur peningkatan pemahaman siswa, serta penyebaran kuesioner kepuasan guna menilai respons siswa terhadap pelaksanaan kegiatan

Hasil evaluasi digunakan sebagai bahan refleksi dan perbaikan dalam penyelenggaraan kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat selanjutnya. Melalui metode pelaksanaan tersebut, kegiatan PkM ini diharapkan dapat:

- 1) Meningkatkan literasi digital siswa SMP
- 2) Menumbuhkan kesadaran akan penggunaan media sosial dan game online secara sehat dan bertanggung jawab
- 3) Menjadi dasar penyusunan materi edukasi berkelanjutan yang dapat dimanfaatkan oleh sekolah dalam mendukung pembinaan karakter dan perilaku digital siswa.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Pelaksanaan seminar edukasi penggunaan teknologi, media sosial, dan game online bagi siswa SMPN 149 Jakarta Timur menunjukkan adanya peningkatan pemahaman yang signifikan setelah kegiatan dilaksanakan. Evaluasi dilakukan melalui pre-test dan post-test yang terdiri dari 15 butir pertanyaan yang mengukur pemahaman siswa mengenai literasi digital, dampak penggunaan teknologi, etika bermedia sosial, serta pengelolaan waktu bermain game online.



Gambar 2. Suasana Seminar Edukasi

Hasil pengukuran menunjukkan bahwa rata-rata proporsi jawaban benar meningkat dari 58,30% pada pre-test menjadi 84,10% pada post-test. Dengan demikian, terjadi peningkatan sebesar 25,80 poin persentase, yang mengindikasikan bahwa kegiatan seminar edukasi memberikan dampak positif yang kuat terhadap peningkatan pemahaman siswa.

Analisis terhadap masing-masing butir pertanyaan memperlihatkan bahwa hampir seluruh indikator mengalami peningkatan. Peningkatan paling menonjol terjadi pada aspek:

- 1) Pemahaman dampak negatif penggunaan media sosial dan game online secara berlebihan
- 2) Kesadaran terhadap etika dan keamanan bermedia sosial

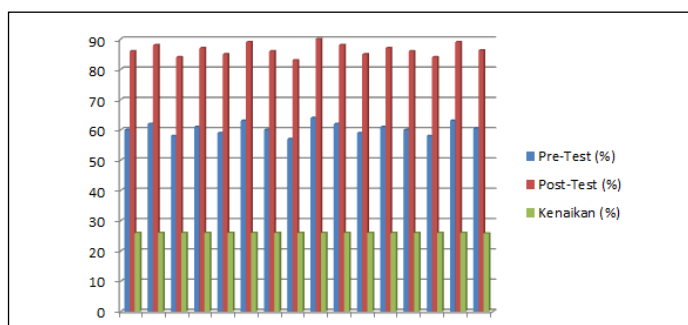
3) Pentingnya pengelolaan waktu dan pengendalian diri dalam aktivitas digital.

Sementara itu, beberapa butir yang berkaitan dengan pengenalan dasar teknologi digital menunjukkan peningkatan yang lebih moderat, mengingat sebagian siswa telah memiliki pengetahuan awal pada aspek tersebut. Ringkasan nilai rata-rata pre-test dan post-test disajikan pada Tabel 1, sedangkan perbandingan peningkatan pemahaman siswa ditampilkan pada Gambar 3.

Tabel 1. Hasil Pre-Test dan Post-Test

No	Pre-Test (%)	Post-Test (%)	Kenaikan (%)
1	60,0	86,0	26,0
2	62,0	88,0	26,0
3	58,0	84,0	26,0
4	61,0	87,0	26,0
5	59,0	85,0	26,0
6	63,0	89,0	26,0
7	60,0	86,0	26,0
8	57,0	83,0	26,0
9	64,0	90,0	26,0
10	62,0	88,0	26,0
11	59,0	85,0	26,0
12	61,0	87,0	26,0
13	60,0	86,0	26,0
14	58,0	84,0	26,0
15	63,0	89,0	26,0
Rata2	60,47	86,27	25,80

Hasil evaluasi pre-test dan post-test terhadap 15 butir pertanyaan menunjukkan adanya peningkatan pemahaman siswa yang konsisten pada seluruh indikator. Rata-rata nilai pre-test sebesar 60,47% meningkat menjadi 86,27% pada post-test, dengan total kenaikan sebesar 25,80%. Peningkatan ini menunjukkan bahwa kegiatan edukasi, pelatihan, dan pendampingan yang dilaksanakan mampu meningkatkan literasi digital siswa secara signifikan, khususnya dalam aspek penggunaan media sosial, game online, etika digital, serta pengendalian diri.



Gambar 3. Grafik Hasil Pre-Test dan Post-Test Seminar

Grafik perbandingan hasil pre-test dan post-test menunjukkan adanya peningkatan pemahaman siswa pada seluruh butir pertanyaan yang diujikan. Berdasarkan data pada tabel hasil, persentase jawaban benar pada pre-test berada pada rentang 57,0% hingga 64,0%, sedangkan pada post-test meningkat menjadi 83,0% hingga 90,0%. Setiap butir pertanyaan mengalami kenaikan yang relatif konsisten, yaitu sebesar 26,0%. Secara keseluruhan, nilai rata-rata pre-

test sebesar 60,47% meningkat menjadi 86,27% pada post-test, dengan total kenaikan sebesar 25,80%. Peningkatan yang merata pada seluruh indikator ini menunjukkan bahwa kegiatan edukasi yang dilaksanakan mampu meningkatkan pemahaman siswa secara komprehensif, mencakup aspek pengetahuan dasar teknologi digital, dampak penggunaan media sosial dan game online, etika dan keamanan digital, serta pengelolaan waktu dan pengendalian diri. Temuan ini memperkuat bahwa metode edukasi, pelatihan, dan pendampingan yang diterapkan efektif dalam meningkatkan literasi digital siswa SMPN 149 Jakarta Timur.

Pembahasan

Peningkatan rata-rata pemahaman siswa sebesar 25,80% setelah seminar menunjukkan bahwa kegiatan edukatif ini memberikan efek positif terhadap literasi digital siswa SMPN 149 Jakarta Timur. Temuan ini konsisten dengan tujuan awal PkM dalam meningkatkan pemahaman dan kesadaran siswa terhadap penggunaan teknologi digital, media sosial, dan game online secara bijak dan bertanggung jawab.

Secara teoretis, peningkatan ini dapat dijelaskan melalui pendekatan pembelajaran partisipatif dan konstruktivis, di mana siswa memperoleh pengetahuan baru melalui pengalaman reflektif selama pembelajaran interaktif (Falloon, 2020). Pendekatan ini termasuk diskusi kelompok dan studi kasus yang melibatkan siswa secara langsung, sehingga membantu mereka membangun pemahaman yang lebih mendalam tentang risiko dan peluang teknologi digital.

Selain itu, penelitian di Indonesia menunjukkan bahwa sosialisasi literasi digital melalui kegiatan pengabdian masyarakat juga efektif dalam mengubah persepsi dan perilaku siswa terhadap media digital. Misalnya, kegiatan sosialisasi literasi digital yang dilakukan untuk menanggulangi perjudian daring di sekolah menengah menunjukkan peningkatan pemahaman siswa terhadap risiko media digital (Trinanda, 2026). Temuan ini mendukung hasil seminar PkM bahwa interaksi langsung dengan materi digital memfasilitasi pembelajaran yang lebih efektif dan kontekstual.

Penguatan literasi digital dengan pendekatan storytelling yang etis diduga meningkatkan keterlibatan remaja dalam proses pembelajaran, sehingga materi lebih mudah diserap (Hayati & Aidin, 2025), ini sejalan dengan strategi seminar yang menekankan refleksi berbasis pengalaman nyata siswa terkait dampak media sosial dan game online.

Di Indonesia juga menunjukkan bahwa pelatihan pemanfaatan game edukatif berbasis partisipatif dapat meningkatkan literasi digital siswa sekolah dasar (Hidayati et al., 2023). Meskipun konteks sekolah dasar berbeda dari SMP, prinsip pembelajaran partisipatif yang melibatkan siswa secara aktif tetap relevan sebagai alasan mengapa seminar ini efektif.

Hasil penelitian ini sejalan dengan studi Nurjuman (2025) yang menemukan bahwa tingkat awareness remaja terhadap media sosial meningkat melalui pendekatan literasi digital kontekstual, khususnya dalam pemahaman etika dan keamanan online.

Fadhilah et al. (2022) juga memperlihatkan bahwa literasi digital berpengaruh signifikan terhadap etika bermedia sosial di kalangan siswa SMP, menunjukkan bahwa pemahaman digital yang tinggi berkorelasi dengan sikap bertanggung jawab dalam penggunaan media sosial.

Literatur mengenai literasi digital remaja di Indonesia juga menegaskan bahwa terdapat gap antara intensitas penggunaan media digital dengan kemampuan evaluatif siswa dalam memproses informasi digital (Shofiyyah & Ulum, 2025). Gap ini dapat diatasi melalui program-program edukatif seperti yang diterapkan dalam seminar, yaitu melalui kegiatan yang langsung melibatkan siswa dalam refleksi, diskusi, dan pembelajaran kontekstual yang relevan.

Penelitian lain menyebutkan bahwa literasi digital tidak hanya berkaitan dengan kemampuan teknis penggunaan perangkat, tetapi juga mencakup kemampuan berpikir kritis terhadap konten digital, etika penggunaan media sosial, serta kesadaran terhadap dampak negatif teknologi jika tidak dikelola dengan baik (Inayah et al., 2024). Temuan ini relevan dengan hasil seminar yang menunjukkan peningkatan terutama pada indikator etika digital dan kesadaran akan penggunaan media sosial.

Lebih lanjut, literatur lain juga menegaskan bahwa literasi digital merupakan kemampuan kompleks yang mencakup evaluasi informasi, kecakapan dalam pemanfaatan alat digital, dan pengendalian diri terhadap penggunaan perangkat digital (Ilomäki et al., 2016; Tang et al., 2021). Aspek-aspek ini tercermin dalam indikator post-test yang meningkat, yang menunjukkan bahwa peserta tidak hanya memahami materi secara teoritis, tetapi juga mulai menerapkan pemahaman dalam konteks kehidupan digital mereka (Sidiq, 2024).

Walaupun hasil peningkatan cukup substansial, perlu diakui bahwa kegiatan ini bersifat jangka pendek, sehingga hasilnya lebih menggambarkan perubahan pemahaman awal siswa. Dalam konteks PkM, perubahan pengetahuan dan sikap awal ini merupakan kriteria keberhasilan yang signifikan, sementara perubahan perilaku jangka panjang memerlukan tindak lanjut yang berkelanjutan (Tang et al., 2021).

Secara keseluruhan, hasil pre-test dan post-test yang menunjukkan peningkatan pemahaman siswa, didukung oleh observasi keaktifan dan antusiasme siswa selama kegiatan, memperkuat kesimpulan bahwa seminar edukasi penggunaan teknologi digital memberikan kontribusi nyata dalam meningkatkan literasi digital siswa SMPN 149 Jakarta Timur. Selain itu, temuan ini menegaskan pentingnya integrasi literasi digital dalam lingkungan sekolah dan dukungan kegiatan edukatif lain sebagai basis pembinaan karakter digital yang lebih luas.

KESIMPULAN

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) berupa seminar edukasi penggunaan teknologi, media sosial, dan game online bagi siswa SMPN 149 Jakarta Timur telah dilaksanakan sesuai dengan tujuan yang direncanakan, yaitu meningkatkan pemahaman, kesadaran, dan sikap bijak siswa dalam memanfaatkan teknologi digital. Metode edukasi, pelatihan, dan pendampingan yang diterapkan terbukti sesuai untuk karakteristik siswa SMP, karena mampu menggabungkan penyampaian materi, diskusi interaktif, serta refleksi pengalaman nyata peserta.

Berdasarkan hasil evaluasi melalui pre-test dan post-test, kegiatan ini menunjukkan peningkatan pemahaman siswa yang signifikan, dengan kenaikan skor rata-rata lebih dari 25%. Hasil kuesioner tersebut mengindikasikan bahwa materi yang disampaikan efektif dalam meningkatkan literasi digital siswa, khususnya terkait dampak positif dan negatif penggunaan media sosial dan

game online, etika digital, serta pengelolaan waktu. Selain itu, hasil observasi selama kegiatan berlangsung menunjukkan adanya peningkatan keaktifan, antusiasme, dan partisipasi siswa dalam proses pembelajaran.

Secara keseluruhan, kegiatan PKM ini memberikan manfaat langsung bagi mitra sekolah, yaitu tersedianya materi edukasi literasi digital yang dapat dimanfaatkan sebagai bahan pendukung pembinaan karakter siswa. Kegiatan ini juga berkontribusi dalam membentuk perilaku digital yang lebih sehat dan bertanggung jawab di kalangan siswa SMP, sehingga dapat menjadi model kegiatan edukatif yang relevan dan berkelanjutan dalam menghadapi tantangan penggunaan teknologi digital pada remaja.

Saran

Berdasarkan hasil kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat ini, disarankan agar sekolah dapat mengembangkan program literasi digital secara berkelanjutan dan terintegrasi dengan kegiatan pembelajaran maupun pembinaan karakter siswa, sehingga pemahaman dan sikap bijak dalam penggunaan teknologi dapat terus ditingkatkan. Siswa diharapkan mampu menerapkan pengetahuan yang diperoleh dalam kehidupan sehari-hari dengan menggunakan media sosial dan game online secara sehat, bertanggung jawab, serta seimbang. Selain itu, kegiatan PkM selanjutnya disarankan untuk dilengkapi dengan pendampingan lanjutan dan evaluasi jangka panjang guna mengukur perubahan perilaku digital siswa secara lebih mendalam, serta melibatkan peran guru dan orang tua agar dampak edukasi yang diberikan dapat lebih optimal dan berkelanjutan..

Daftar Pustaka

- Fadhilah, M. N., Maryanti, R., Wulandary, V., & Irawan, A. R. (2022). The Effect of Digital Literacy on Social Media Ethics. *Jurnal Abdimas Kartika Wijayakusuma*, 3(1), 44–52. <https://doi.org/10.26874/jakw.v3i1.121>
- Falloon, G. (2020). From digital literacy to digital competence: the teacher digital competency (TDC) framework. *Educational Technology Research and Development*, 68(5), 2449–2472. <https://doi.org/10.1007/s11423-020-09767-4>
- Ferguson, C. J., & Colwell, J. (2020). Lack of consensus among scholars on the issue of video game “addiction”. *Psychology of Popular Media*, 9(3), 359. <https://doi.org/10.1037/ppm0000243>
- Hayati, S., & Aidin, N. (2025). Storytelling berbasis ethical digital literacy: strategi literasi digital remaja di era media sosial. *Inovasi Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 3(2), 87–100. <https://doi.org/10.54082/ijpm.841>
- Hidayati, W. A. K., Fajariyah, K. N., & Fadlillah, A. N. (2023). Pelatihan Pemanfaatan Literasi Digital dan Numerasi Berbasis Game Online di SDN Tanjung 3 Pademawu Pamekasan. *Jurnal Solutif: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 1(2), 65–74. <https://doi.org/10.61692/solutif.v1i2.81>
- Iilomäki, L., Paavola, S., Lakkala, M., & Kantosalo, A. (2016). Digital competence—an emergent boundary concept for policy and educational research. *Education and Information Technologies*, 21(3), 655–679. <https://doi.org/10.1007/s10639-014-9346-4>
- Inayah, A., Matondang, A. H., Ritonga, D. P., & Widia, F. (2024). Meningkatkan Literasi Digital Siswa di Sekolah Dasar. 2(3). <https://doi.org/10.54066/jupendis.v2i3.2039>

- Keles, B., McCrae, N., & Grealish, A. (2020). A systematic review: the influence of social media on depression, anxiety and psychological distress in adolescents. *International Journal of Adolescence and Youth*, 25(1), 79–93. <https://doi.org/10.1080/02673843.2019.1590851>
- Nurjuman, H. R. Y. S. P. (2025). *Digital Literacy and Social Media Awareness among Adolescents: A Case Study on Adolescents in Serang City*. 4(3), 1353–1361. <https://doi.org/10.31004/jpion.v4i3.583>
- Nuyens, F. M., Kuss, D. J., Lopez-Fernandez, O., & Griffiths, M. D. (2019). The empirical analysis of non-problematic video gaming and cognitive skills: A systematic review. *International Journal of Mental Health and Addiction*, 17(2), 389–414. <https://doi.org/10.1089/cyber.2019.0400>
- Shofiyyah, N. A., & Ulum, M. (2025). *Digital Literacy and Critical Thinking in Adolescents: A Literature Review*. 9(5), 1585–1593. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v9i5.10732>
- Sidiq, P. (2024). Literasi Digital Pada Masyarakat: Etis Bermedia Sosial, Aman dan Nyaman. *Jurnal Pengabdian Literasi Digital Indonesia*, 3(2), 89–96. <https://doi.org/10.57119/abdimas.v3i2.125>
- Tang, Y. M., Chen, P. C., Law, K. M. Y., Wu, C.-H., Lau, Y., Guan, J., He, D., & Ho, G. T. S. (2021). Comparative analysis of Student's live online learning readiness during the coronavirus (COVID-19) pandemic in the higher education sector. *Computers & Education*, 168, 104211. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2021.104211>
- Trinanda, J. et al. (2026). *Sosialisasi Literasi Digital: Menangkal Judi Online Di Kalangan Siswa Smas 4 Pgri Padang*. 2(4), 568–575. <https://doi.org/10.58740/m-jp.v2i4.644>